GRAVITY RUSH™
MANUAL DE INSTRUCCIONES
TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas.

INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:

• mareos • alteración de la visión • temblores en los ojos o los músculos

• pérdida del conocimiento • desorientación • convulsiones • cualquier movimiento

SÓLO VUELVA A JUGAR BAJO LA AUTORIZACIÓN DE SU MÉDICO.

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

USO Y MANEJO DE VIDEOJUEGOS PARA DISMINUIR LA POSIBILIDAD DE SUFRIR CONVULSIONES

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segurade la pantalla (pantalla táctil).
- Evite el uso prolongado de la consola PlayStation®Vita. Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo.
Si la afección persiste, consulte con un médico.

PRECAUCIONES DE USO – PARTE 1

Mantenga la tarjeta de juego PlayStation®Vita fuera del alcance de niños pequeños para prevenir atoramientos accidentales.

Esta tarjeta de juegos es solo para su uso en sistemas PlayStation®Vita.
El uso de esta tarjeta de juegos con otros sistemas puede causar daños al sistema o a la tarjeta de juego.

- No toque los terminales de la tarjeta de juego con sus manos o con objetos metálicos.
- No permita que la tarjeta de juego haga contacto con líquidos.
- No doble o deje caer la tarjeta de juego, no deberá ser expuesta a fuertes impactos físicos.
- Jamás desarme o modifique la tarjeta de juego.

PRECAUCIONES DE USO – PARTE 2

No use o guarde la tarjeta de juego en los siguientes lugares o bajo las siguientes condiciones:

- En un vehículo con las ventanas cerradas (particularmente en el verano)/directamente bajo el sol/en proximidad a un elemento de calor
- En lugares con alta humedad o corrosivos.
- Este seguro de insertar la tarjeta de juego en la dirección correcta.
- La información contenida en la tarjeta de juego puede ser perdida o alterada si sucede lo siguiente:
- Si la tarjeta es removida del sistema o si el sistema es apagado durante el momento en que lainformación está siendo leída de la tarjeta de juego o si está siendo escrita en la tarjeta de juego.
- Si la tarjeta está siendo usada en un lugar que puede ser afectado por electricidad estática o ruido eléctrico.

Si por cualquier razón, la pérdida o alteración de información sucede, no será posible recuperar la información. Realizar copias de seguridad regularmente se recomienda. Sony Computer Entertainment Inc. y sus subsidiarias y afiliados no serán responsables por cualquier daño o perjuicio en el caso de pérdida o corrupción de datos.

FCC Y IC AVISO – PARTE 1

Este dispositivo cumple con la Sección 15 de los reglamentos de la FCC.

El funcionamiento se encuentra sujeto a las dos siguientes condiciones:

(1) este dispositivo no podrá ocasionar interferencia perjudicial.

(2) este dispositivo debe aceptar cualquier tipo de interferencia recibida, incluyendo interferencias que puedan afectar al funcionamiento del dispositivo.

- Este equipo ha sido sometido a pruebas y se ha determinado que cumple con los límites requeridos por los aparatos digitales de la Clase B, en cumplimiento con la Sección 15 de las regulaciones de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energías de radio frecuencias y, de no ser instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, podría ocasionar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio.

FCC Y IC AVISO – PARTE 2

No obstante, no se garantiza que no ocurra ninguna interferencia en una instalación particular. Si el equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, la cual puede determinarse al encender y apagar el equipo, se recomienda que el usuario intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Cambie la orientación o ubicación de la antena de recepción.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo en una toma corriente de circuito distinto al que está conectado el receptor.
- Consulte con su distribuidor o con un técnico especializado en Radio/TV para solicitar asistencia.

Se advierte que cualquier cambio o modificación no expresamente aprobada en este manual podrá anular su autoridad de operar el equipo.

Este aparato digital de Clase B cumple con la norma Canadiense ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Comienzo

JUEGO NUEVO

Selecciona esta opción para iniciar un juego desde el comienzo. El juego comenzará cuando pulses el icono Juego nuevo.

CONTINUAR

Pulsa guardar datos de un juego previo para continuar donde habías quedado anteriormente. Kat mantendrá sus poderes y las gemas preciosas, pero el juego comenzará desde la última zona de guardado automático que habías alcanzado.

NOTA: Durante algunos segmentos de este juego, no podrás acceder a las capacidades de la red de tu sistema PlayStation®Vita, y las funciones de pantalla de fondo, como descargas y chats serán suspendidas.

Guardado

Guardado automático

Este juego contiene una función de guardado automático que graba automáticamente el progreso en ciertos puntos del juego, como cuando una misión ha sido completada o cuando se puede acceder a nuevos edificios del pueblo. Cuando "Guardado automático" aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla (pantalla táctil), ten cuidado de no apagar el sistema PS Vita. El juego se guarda automáticamente en el archivo de guardado y sobrescribe información guardada previamente.

Guardado manual

Mientras el juego progresa, Kat establecerá un hogar en el que podrás guardar libremente tu progreso en el juego. Puedes crear hasta 20 archivos de guardado, incluidos los archivos de guardado automático.

NOTA: Se requieren, al menos, 4.000 KB de espacio libre en la tarjeta de memoria para crear un archivo de guardado.

Pantalla del juego

Gemas preciosas

Muestra el número de gemas preciosas que has adquirido hasta ese momento.

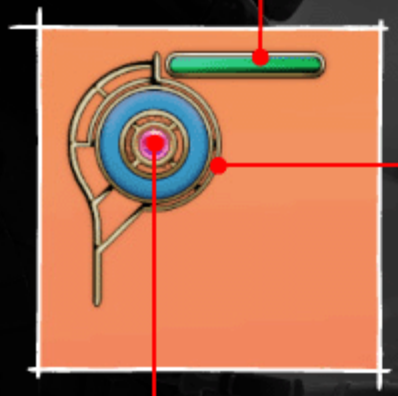
Estado de Kat

Muestra el indicador de salud, el indicador de gravedad, y señales especiales de ataque.

Marcador de navegación

Revela la dirección y la distancia del siguiente objetivo durante las misiones. Podrás cambiar el destino del marcador, seleccionando “CONFIGURAR NAVEGADOR” en el mapa o en el registro de la misión.

Pantalla del juego: indicadores de estado de Kat



Indicador de salud

Cuando Kat recibe daños durante ataques de enemigos, su indicador de salud desciende. Cuando llegue a cero, el juego se termina. Podrás rellenar el indicador de salud recolectando gemas de vitalidad.

Indicador de gravedad

Este indicador descenderá de manera constante mientras Kat usa sus poderes para controlar la gravedad. Cuando llegue a cero, la gravedad volverá a su normalidad. El indicador se volverá a llenar mientras esté en gravedad normal y también podrás rellenarlo recolectando gemas de energía.

Señal especial de ataque

Cuando esta señal está encendida, Kat puede realizar un ataque especial. Luego de realizar el ataque, la señal se apagará. Deberás esperar cierto tiempo para que reaparezca.

Flujo del juego

Completando misiones de la historia principal

Para progresar durante el juego, Kat deberá completar varios tipos de misiones, algunas de ellas serán misiones de historias que giran en torno a su búsqueda. El icono de la derecha está ubicado en el mapa para indicar el punto de inicio de una misión de historia. Después de completar una misión de la historia, podrás explorar el pueblo u otras áreas donde podrás conseguir información, recolectar gemas y realizar misiones de desafío antes de avanzar a la siguiente misión de la historia.

Conversaciones con las personas del pueblo

Kat puede conversar con las personas del pueblo, quienes tienen un icono a la derecha, sobre sus cabezas. Ellos compartirán información que podrá ayudarte a progresar en el juego

Misiones de desafío

Desbloqueando misiones de desafío

El pueblo está lleno de instalaciones que ya no son operables. Cuando uses gemas preciosas para repararlas, abrirás misiones de desafío. Las misiones de desafío no afectan el progreso en la historia, pero sí ofrecen la oportunidad de obtener gemas preciosas, según tu puntaje. ¡Inténtalo!

Misiones de desafío (continuación)

Visualización de la clasificación de las misiones

Cuando hayas completado una misión de desafío o hayas seleccionado una del registro de misiones, pulsa el botón Clasificación para ver la tabla de clasificación de esa misión. La tabla de clasificación muestra los puntajes altos de otros jugadores que han completado la misión y te permite competir por el primer puesto. Puedes deslizar el dedo sobre la pantalla para ir hacia arriba o abajo en la tabla y pulsar los iconos que aparecen a los lados para cambiar entre la clasificación mundial y la clasificación de tus amigos.

NOTA: Deberás entrar a PlayStation®Network para ver la clasificación en línea. Consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®Vita o la guía del usuario en línea para obtener información detallada. Para acceder a la guía del usuario, ve a la pantalla de inicio del sistema PlayStation®Vita y selecciona Configuración ⟶ Guía del usuario, o visita el sitio web oficial de PlayStation®.

Pantalla Fin del juego

Continuación

Cuando el indicador de salud de Kat baje a cero debido a ataques del enemigo u otros tipos de daño, aparecerá la pantalla Fin del juego. Pulsa CONTINUAR para continuar el juego desde el último punto de registro de guardado automático. Mantendrás la misma cantidad de gemas preciosas e incrementos de habilidades que tenías antes de terminar el juego. Pulsa VOLVER A TÍTULO para volver a la pantalla del título.

Controles del juego

Botón L

Botones de dirección

Joystick izquierdo (LEFT STICK)

Botón PS

Pantalla (pantalla táctil)

Botón R

Cámara Frontal

Botón △

Botón ○

Botón □

Botón ×

Joystick derecho (RIGHT STICK)

Botón START

Botón SELECT

Controles del juego (continuación)

Controles básicos

Deslizar pantalla (pantalla táctil)	Evadir*
Pulsar Pantalla (pantalla táctil)	Interactuar con elemento †
Botón	Reiniciar cámara
Botón	Cambiar a vista de primera persona
Joystick izquierdo	Mover
Joystick derecho	Controlar cámara

* La acción estará disponible más adelante en el juego. † Los objetos que se pueden pulsar se marcan con un icono .

Controles del juego (continuación)

Controles básicos (Cont.)

Botón □	Patada*
Botón ✕	Saltar
Botón START	Abrir/Menú de Pausa/Omitir escena
Botón SELECT	Abrir menú de selección

* La acción estará disponible más adelante en el juego. † Los objetos que se pueden pulsar se marcan con un icono .

Controles del juego (continuación)

Controles de escenas de historietas

Deslizar pantalla (pantalla táctil)	Avanzar al siguiente panel
Pulsar pantalla (pantalla táctil)	Reiniciar punto focal
Botón ○	Volver al panel anterior
Botón START	Omitir escena
Arrastrar desde el centro del panel táctil trasero	Pantalla de desplazamiento
Inclinar sistema PS Vita	Cambiar punto focal

Controles del juego (continuación)

Controles de escenas de conversación

Pulsar globo del conversación	Avanzar conversación
Botón ○/Botón ✕	Avanzar conversación
Botón START	Omitir escena

Controles del juego (continuación)

Controles del poder de gravedad

Mantener pulsados los bordes izquierdo y derecho de la pantalla	Deslizador de gravedad
Joystick izquierdo	Mover
Joystick derecho/Inclinar sistema PS Vita	Control de cámara
Botón △	Ataque especial
Botón ○	Campo de equilibrio (Sujetando: Tiro de gravedad)

Controles del juego (continuación)

Controles del poder de gravedad (cont.)

Botón	Mientras está flotando o cambiando gravedad: patada de gravedad
Botón	Mientras está flotando: cambio de gravedad (mientras está flotando o cambiando gravedad: mantén pulsado para acelerar la caída)
Botón L	Volver a gravedad normal
Botón R	Flotar (Mientras está flotando: cambio de gravedad)

NOTA: Mas poderes de gravedad estarán disponibles a medida que progrese la historia.

Acciones básicas

Mover (LEFT STICK)

Pulsa el joystick izquierdo para mover a Kat. Mientras más pulses, se moverá más rápido.

Saltar (Botón ✕)

Pulsa este botón para saltar. Si lo pulsas mientras está en movimiento, Kat saltará en la dirección que está mirando.

Patada (Botón □)

Ataca enemigos con patadas. Patea repetitivamente para realizar combos. También puedes patear mientras saltas.

Derrotando a los Nevi

Los enemigos, conocidos como Nevi, pueden ser destruidos golpeando sus puntos débiles: los núcleos rojos en sus cuerpos.

Acciones básicas (continuación)

Evadir (deslizar pantalla)

Desliza el dedo sobre la pantalla para esquivar el ataque del enemigo rodando en esa dirección. Kat puede esquivar mientras está en el piso o mientras está flotando en el aire. Cuando está en el piso, puede realizar un contraataque (que es más fuerte que una patada normal) pulsando el botón mientras está esquivando.

Pasar a vista de primera persona/Reiniciar cámara (Botones de dirección)

Pulsa el botón para cambiar entre perspectivas normales y de primera persona. Cuando estés en modo de primera persona, podrás controlar la cámara con el joystick derecho o inclinando el sistema PS Vita. Pulsa el botón para reiniciar la cámara a la perspectiva de Kat.

NOTA: Cuando estés cayendo de posiciones altas, desliza el dedo por la pantalla antes de caer al suelo para realizar un aterrizaje suave que permitirá una recuperación rápida. Existen otras acciones especiales como esta, así que experimenta mientras juegas.

Poderes de gravedad

Flotar (Botón R)/Regresar a gravedad normal (Botón L)

Cuando pulsas el botón R, el cuerpo de Kat brilla de color rojo y comienza a flotar en gravedad cero en su posición actual. Mientras esté flotando, una mira azul aparecerá (el marcador direccional), y te permitirá elegir la dirección de cambio de sus poderes de gravedad y patada de gravedad. Guía la retícula controlando la cámara con el joystick derecho o inclinando el sistema PS Vita. Pulsa el botón L para dejar de flotar y volver a la gravedad normal.

Poderes de gravedad (continuación)

Cambio de gravedad (mientras este flotando: Botón R o Botón ✕)
Caída rápida (mientras este flotando: mantén pulsado el Botón ✕)

Cuando realices un cambio de gravedad mientras estás flotando, la dirección de la gravedad alrededor de Kat cambiará, haciendo que caiga hacia el marcador direccional. Si Kat aterriza al lado de un objeto, como un edificio o cartel, ella podrá moverse en su superficie. Mientras esté cayendo, podrás pulsar el botón ✕ para aumentar la velocidad, o podrás presionar el botón R para flotar y detener la caída.

Poderes de gravedad (continuación)

Patada de gravedad (mientras este flotando o cambiando gravedad: Botón ●)

Kat realizará una patada mientras cae hacia el marcador direccional. Mientras más lejos cae, su patada es más poderosa, esto podría resultar efectivo contra Nevi lejanos. La patada de gravedad tiene una propiedad de bloqueo que automáticamente apunta hacia el núcleo de los Nevi; puedes aumentar su exactitud de bloqueo aumentando su nivel al energizar a Kat. Su fuerza también aumentará.

Poderes de gravedad (continuación)

Campo de balance (Botón ●)/Tiro de gravedad (mientras el campo de balance este activo: Botón ●)

Kat puede generar un campo de balance que puede levantar y transportar objetos y personas cercanas (las personas sólo podrán ser levantadas en ciertas misiones). Pulsa el botón ● una segunda vez para realizar un tiro de gravedad y hacer que el objeto vaya hacia el marcador direccional. Podrás mantener el campo de balance aún cuando la gravedad vuelva a su normalidad, pero el campo desaparecerá una vez que se agote la energía de gravedad.

Deslizador de gravedad (mantener pulsados los bordes izquierdo y derecho de la pantalla)

El deslizador de gravedad te permitirá deslizarte rápidamente sobre superficies y podrá ser usado inclusive cuando estés parado al lado de edificios. Para girar durante un deslizamiento de gravedad, inclina el sistema PS Vita a la izquierda o a la derecha como un volante de conducir y suelta el borde del lado opuesto para arrastrarte. Sacude el sistema PS Vita hacia arriba para saltar. Si te deslizas cerca de un Nevi, lo atacarás automáticamente con una patada deslizada.

Poderes de gravedad (continuación)

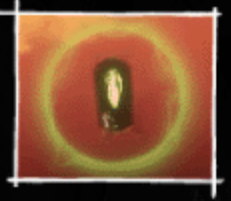
Ataque especial (Botón △/Joystick Izquierdo + Botón △)

Es posible obtener ataques especiales poderosos durante ciertas misiones de la historia. Para activarlos, debe estar encendida la señal de ataque especial (pueden ser realizados en gravedad normal o cuando esté flotando). Según el ataque especial, es posible que necesites usar el joystick izquierdo además del botón △ para lograrlo.

Elementos

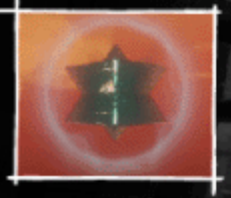
Búsqueda y uso de gemas

Existen tres tipos de gemas que se pueden encontrar en la ciudad, cada una ofrece un beneficio distinto a Kat. También se pueden juntar gemas derrotando a los Nevi.



Gemas de vitalidad

Rellenan una porción del indicador de salud de Kat.

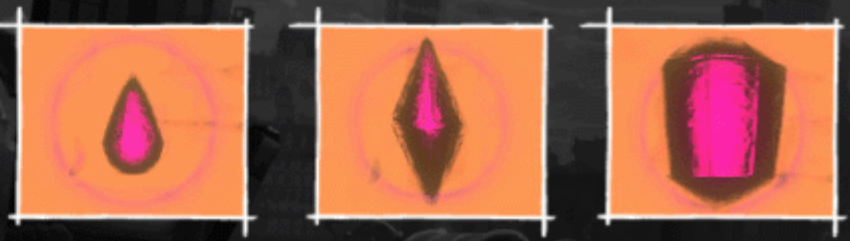


Gemas de energía

Rellenan una porción del indicador de gravedad de Kat.

Gemas preciosas

Podrán ser usadas para aumentar las habilidades de Kat y reparar instalaciones en el pueblo. Mientras más grande sea la gema, mayor será su valor.



Menú de pausa

Cancelación de misiones y opciones de configuración

Cuando pulses el botón START , el juego se pausará temporalmente y se abrirá el menú con las siguientes cuatro opciones. Ten en cuenta que durante las escenas de historieta y de conversación, pulsar el botón START causará que se omita esa escena.

Regreso al juego

Retoma el juego pausado. También podrás hacer esto pulsando el botón START nuevamente.

Cancelación de la misión

Termina la misión actual y regresa al lugar donde comenzó la misión. Podrás seleccionar esta opción cuando estés en una misión. Algunas misiones no podrán ser canceladas.

Regresando al título

Termina el juego y regresa a la pantalla del título.

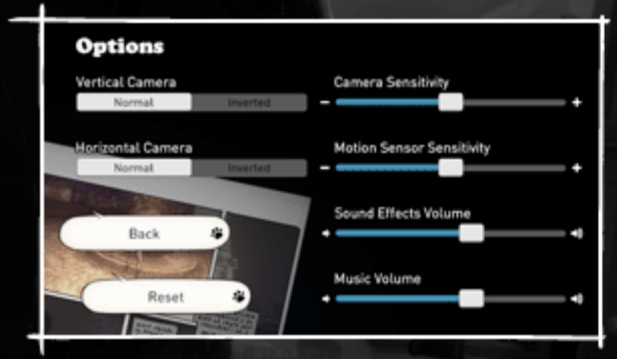
Opciones

Cambia las configuraciones relacionadas con el volumen, los controles de cámara y la sensibilidad de la cámara. Para cambiar las configuraciones, arrastra el deslizador blanco hacia la izquierda o la derecha, o pulsa sobre la barra. Pulsa REINICIAR para volver a la configuración predeterminada.

Menú de pausa: opciones del juego

Cámara vertical

Invierte los movimientos en el eje vertical cuando se controla la cámara con el joystick derecho.



Cámara horizontal

Invierte los movimientos en el eje horizontal cuando se controla la cámara con el joystick derecho.

Sensibilidad de cámara

Configura la velocidad en la que joystick derecho mueve la cámara.

Menú de pausa: opciones del juego (cont.)

Sensibilidad del sensor de movimiento

Configura la sensibilidad del sensor de movimiento. Configúralo al nivel más bajo para apagar el sensor de movimiento.

Volumen de efectos de sonidos

Configura el volumen de efectos de sonido dentro del juego.

Volumen de música

Configura el volumen de la música de fondo dentro del juego.

Menú de selección

Navegando las tres pantallas de menú

Pulsa el botón SELECT para abrir el menú Seleccionar. Allí encontrarás los iconos a la izquierda de la pagina y puedes pulsarlos para cambiar entre la pantalla de mapa, registro de misión y personalización (la pantalla de mapa siempre se mostrará al comienzo). Utiliza el menú Seleccionar cuando desees encontrar ubicaciones de misiones o instalaciones del pueblo, configurar nuevos destinos o aumentar las habilidades de Kat. Si pulsas el icono de Ayuda, aparecerá una explicación de la pantalla actual. Todas las acciones del menú Seleccionar se realizan al tocar la pantalla, la única excepción es el uso del botón SELECT para cerrar el menú (puedes simplemente pulsar el icono Cerrar).

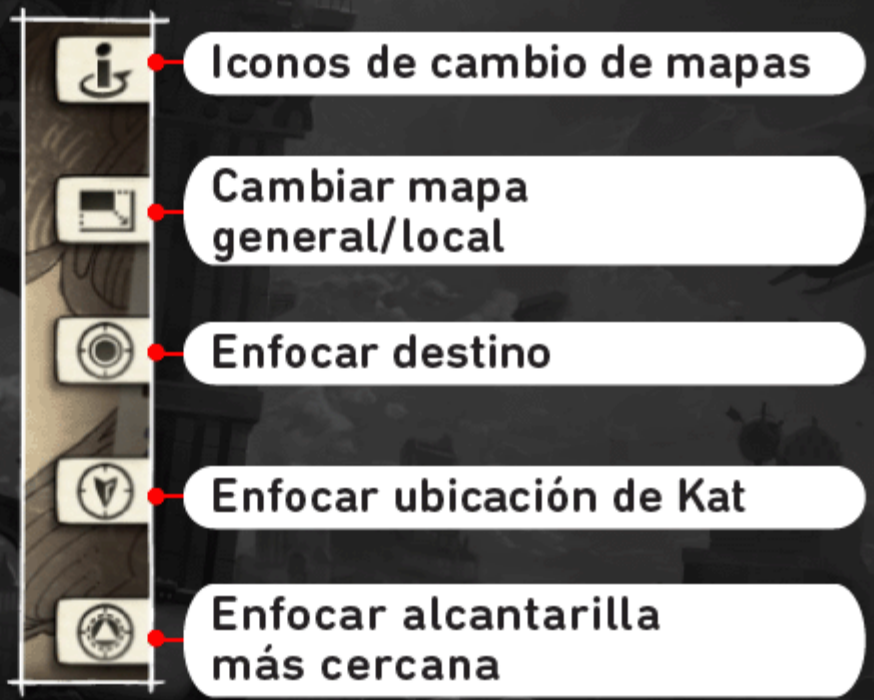
Iconos de la pantalla de menú

Menú de selección: pantalla de mapa

Visualización de la ubicación actual

La pantalla de mapa muestra el mapa del área actual de Kat, junto con todos los iconos relevantes del mapa. Al pulsar los iconos en la barra de herramientas del mapa, podrás enfocar el mapa en una nueva ubicación o alejarte para ver el mapa completo del mundo. Cuando estés en el mapa del mundo, podrás pulsar en cualquier lugar para ver el mapa local. Desliza o arrastra la pantalla para navegar en el mapa. Usando dos dedos, júntalos para acercarte o sepáralos para alejarte.

Barra de herramientas del mapa



Menú de selección: pantalla de mapa (cont.)

Comprensión de los iconos del mapa

Misiones de historia

Casa de Kat

Alcantarillas (puntos de transportador)

Marcador de navegación

Personajes de conversación

Estaciones/ hidrodeslizadores

Posición actual

Misiones de desafío

Menú de selección: pantalla de mapa (cont.)

Navegación por la ciudad

Hay varias formas de reducir el tiempo de viaje por la ciudad de Hekseville.

Alcantarillas

Una vez que has abierto una alcantarilla, podrás utilizarla para viajar a alcantarillas de otras áreas o para regresar a tu casa. Puedes hacer lo mismo, seleccionando la opción Trasportar hacia tu casa. Las alcantarillas están ubicadas en toda la ciudad y encontrarlas hará que resulte muy fácil transportarse por la ciudad.

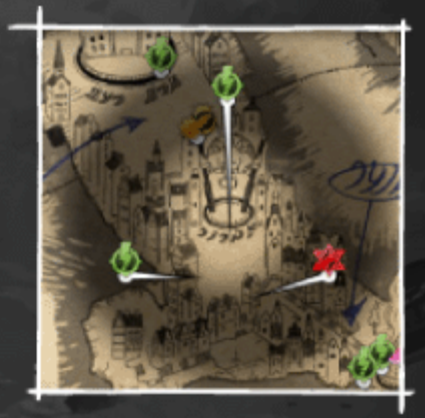
Estaciones e hidrodeslizadores

Mientras avanzas en la historia y recuperas sectores perdidos del pueblo, Kat puede acceder a vehículos, como trenes e hidrodeslizadores para viajar a nuevas áreas. A diferencia de las alcantarillas, éstos no permitirán el transporte instantáneo, pero mientras viajas a través de la ciudad, podrás ver gemas preciosas y descubrir nuevos lugares.

Menú de selección: pantalla de mapa (cont.)

Separación de grupos de iconos

Cuando pulsas en un área del mapa que está cubierta con dos o más iconos de mapa, los iconos se separaran, lo que hace que sea más fácil pulsarlos individualmente. Para volver el mapa a su vista normal, deberás pulsar fuera del círculo gris.



Configuración del marcador de navegación

Cuando pulsas un icono de mapa, puedes leer información acerca del área marcada, y puedes usar "Configurar navegador" para hacer que el marcador de navegación dentro del juego revele la dirección y distancia a ese destino (el menú de selección se cerrará automáticamente después). Para quitar el marcador, pulsa en el icono del mapa del destino y selecciona ELIMINAR NAVEGADOR.

Menú de selección: registro de misiones

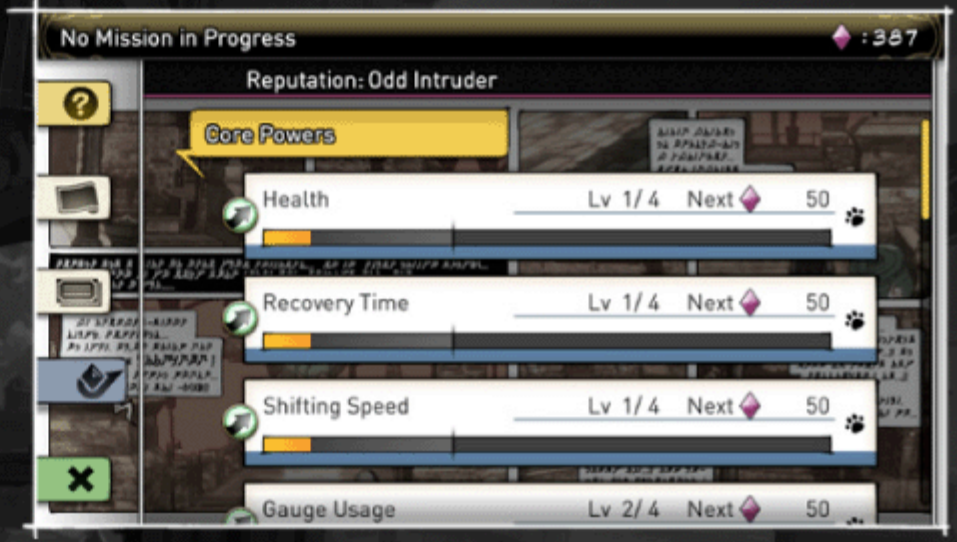
Revisión del progreso de la misión y puntajes del desafío

El registro de misiones graba todas las misiones que puedes aceptar o que has pasado. Deslízate hacia arriba o hacia abajo para repasar la lista. Pulsa una misión de historia para ver su desarrollo (se agrega nueva información al avanzar en la misión), o una misión de desafío para ver información sobre los puntajes, los premios de la misión, etc. También podrás colocar un marcador de navegación o revisar la clasificación de misiones de desafíos.

Menú de selección: recarga

Usa las gemas preciosas para aumentar las habilidades de Kat

Podrás usar las gemas preciosas para recargar las habilidades de Kat (la cantidad de gemas que tienes se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla del menú de selección). Las habilidades de Kat se dividen en cuatro categorías: poderes del núcleo, poderes de combate, poderes de gravedad y ataques especiales. Deslízate hacia arriba y hacia abajo para ver la lista y pulsa la habilidad que desees recargar. Ten en cuenta que algunas habilidades se agregan a medida que avanza la historia.



Menú de selección: recarga (cont.)

Comprensión de la pantalla de personalización

Nivel actual/Nivel máximo actual

Gemas preciosas necesarias para subir de nivel

Habilidad

Marca de recarga de nivel superior

Indicador de nivel

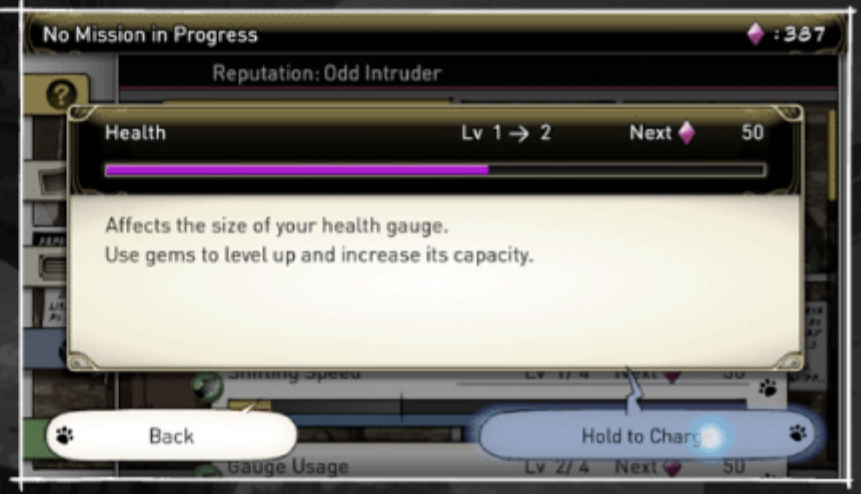
Amarillo: Nivel actual
Gris: Rango actualizable antes del nivel máximo
Negro: Rango actualmente bloqueado

NOTA: Los niveles máximos aumentan cuando se pasan las misiones de la historia y se restauran las instalaciones del pueblo.

Menú de selección: recarga (cont.)

Aumento de tus niveles de habilidad

Las habilidades que aún no han alcanzado su nivel máximo podrán ser recargadas si tienes suficientes gemas preciosas. Cuando se cumplen las condiciones, la habilidad se marca con un . Si mantienes pulsada esa habilidad hasta que el indicador se completa, la habilidad se carga y se consumen tus gemas preciosas. Si levantas el dedo antes de que el indicador este lleno, volverá a normal y el proceso de carga se detendrá sin consumir las gemas.



Uses Havok™: ©Copyright 1999-2011.Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved.
See www.havok.com for details.

Este software tiene licencia de uso en el sistema de PlayStation®Vita en las Américas. Uso de PlayStation®Network es sujeto a los acuerdos aplicables de usuario y pólizas de privacidad encontrados en:

www.us.playstation.com/support/useragreements

mx.playstation.com/soporte/condiciones-del-servicio/index.html

Interaciones Online No Calificadas por el ESRB

La licencia de este software se le ha otorgado por Sony Computer Entertainment LLC.

DIVULGACIÓN SOBRE EL USO DE LOS DATOS DE LOCALIZACIÓN

Este juego interactúa con otras aplicaciones que utilizan datos de localización (tal como "near"). Para desactivar la datos de localización, vaya a [Configuración]> [Datos de Localización].

Servicios al cliente/Línea de Soporte Técnico

1-800-345-7669

Si usted tiene alguna pregunta relacionado a este producto, visite
www.playstation.com
o contáctese con SCEA Servicios al Cliente al 1-800-345-7669.

Representantes están disponibles de Lunes a Sábado 6am – 8pm y Domingo
7am-6:30pm Tiempo estándar del Pacifico (PST)

GARANTÍA LIMITADA – Parte 1

Sony Computer Entertainment America LLC ("SCEA") garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos en material o de mano de obra por el periodo de un (1) año desde la fecha de compra. Esta garantía no será aplicable a cualquier artículo de consumo (tales como baterías). Para defectos en los materiales o de mano de obra entre el periodo de garantía, con comprobante de compras, SCEA se compromete por el periodo de un (1) año reparar o remplazar este producto con un producto nuevo o recertificado en fabrica al criterio de SCEA. Por motivo de esta Garantía Limitada, "recertificado en fabrica" significa un producto que ha sido devuelto a sus especificaciones originales.

Visite www.us.playstation.com/support o llame al 1-800-345-7669 para recibir autorización de devolución o instrucciones de envió. Esta garantía no será aplicable y será nula si el defecto en el producto SCEA ha sido producto de abuso, uso no razonable, maltrato, negligencia u otro motivo que de un defecto en materiales o de obra de mano.

GARANTÍA LIMITADA – Parte 2

ESTA GARANTÍA SE USA EN LUGAR DE CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMO DE CUALQUIER NATURALEZA VINCULARÁ UOBLIGARÁ A SCEA. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO GARANTÍAS DE APROVECHAMIENTO Y ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERÍODO DE UN (1) AÑO DESCRITO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SCEA SERÁ RESPONSIBLE POR DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES BASADOS EN LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO DE SCEA. ALGUNOS ESTADOS O PROVINCIAS NO PERMITEN UN LIMITE EN EL TIEMPO DE DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA Y ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITA-CIONES CONSECUENTES O DAÑOS INCIDENTALES, EN TAL CASO ESPOSIBLE QUE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES NO SEAN APLICABLES A ÚSTED.

Esta garantía le entregara derechos legales específicos, y es posible que también tenga otros derechos los cuales variaran de estado a estado o provincia a provincia.

Esta garantía es válida solamente en Los Estados Unidos y Canadá.

El logotipo de Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation. La familia de logotipos de “PlayStation”, “PS”, y el logotipo de PS Vita son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Para obtener más información
sobre este juego, por favor visite
www.playstation.com

PlayStation®